

مقایسه عملکرد تحصیلی و پرخاشگری بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای

خاطره قربان پور ده سرخ^۱

^۱ کارشناس ارشد روانشناسی بالینی، دانش آموخته دانشگاه آزاد اسلامی واحد بین المللی کیش

چکیده

هدف از پژوهش حاضر مقایسه عملکرد تحصیلی و پرخاشگری بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای بود. روش پژوهش توصیفی از نوع علی مقایسه ای و جامعه آماری شامل کلیه دانش آموزان متوسطه دوم کیش بود. نمونه آماری بر اساس جدول مورگان ۲۳۰ نفر از این افراد بودند که به روش نمونه گیری خوشه ای چند مرحله ای انتخاب شدند و به پرسشنامه پرخاشگری باس و پری (۱۹۹۲) و پرسشنامه عملکرد تحصیلی فام و تیلور (۱۹۹۹) پاسخ دادند. اطلاعات به دست آمده با استفاده از تحلیل واریانس یک راهه مورد تحلیل قرار گرفت. نتایج نشان داد که بین میانگین نمرات پرخاشگری دانش آموزان بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای تفاوت معناداری وجود دارد. در ادامه نتایج آزمون تعقیبی LSD مشخص کرد که تفاوت میانگین ها در دو گروه هرگز با دو ساعت یا بیشتر معنادار است. همچنین تفاوت میانگین ها در دو گروه نیم ساعت با دو ساعت یا بیشتر معنادار است و سرانجام اینکه تفاوت میانگین ها در دو گروه یک ساعت با دو ساعت معنادار است. همچنین نتایج نشان داد که بین میانگین نمرات عملکرد تحصیلی دانش آموزان بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای تفاوت معناداری وجود ندارد. بر اساس یافته های پژوهش می توان نتیجه گیری کرد که گرایش به بازی های رایانه ای بر پرخاشگری دانش آموزان تاثیر دارد ولی بر عملکرد تحصیلی تاثیر معناداری ندارد.

واژه های کلیدی: پرخاشگری، بازی های رایانه ای، عملکرد تحصیلی

مقدمه

بازیهای کامپیوتری^۱ نیز از جمله سرگرمیهای نوپدید است که با توجه به پیشرفت فناوری و در دسترس بودن اینترنت و موبایل و تبلت یکی از سرگرمیهای پرتعداد در بین کودکان و نوجوانان و حتی بزرگسالان تبدیل شده است. شیوع این بازیها و شکایاتی که والدین از وابستگی فرزندانشان به این بازیها دارند و نگرانیهایی که دانش آموزان از محرومیت از بازیها تجربه میکنند قابل توجه و تأمل است. این بازیها در کنار محاسنشان، گاه آثار مخرب روحی و جسمی در کودکان و نوجوانان برجای می گذارند (آقابابایی و همکاران، ۱۳۹۱). مشاهده شده است که بازیهای رایانه ای روحیه جمعگرایی را به شدت ضعیف کرده موجب سست شدن روابط خانوادگی و بی قراری در کودکان و نوجوانان گردیده است. (امیدوار، ۱۳۸۱). برخی پژوهشگران در تحقیقات خود بر تأثیر بازیهای رایانه ای بر پرخاشیگری، افت تحصیلی و گرایش به الگوبرداری از صحنه بازی اشاره کرده اند (اسنودگرس و همکاران، ۲۰۱۴). این مسئله در مهمترین دوران زندگی که فرد باید تلاش نماید استعدادها و تواناییهای بالقوه خود را شکوفا سازد (به ویژه در مراکز آموزشی) به عنوان یک مشکل مطرح است (خزائی و همکاران، ۱۳۹۰). درواقع نوجوانان عمده ترین مخاطبان بازیهای رایانه ای هستند (شجاعی و همکاران، ۱۳۹۲). نتایج پژوهش آقابابایی (۱۳۹۱) نشان داده که بازیهای رایانه ای روحیه جمعگرایی را به شدت ضعیف کرده و موجب سست شدن روابط خانوادگی و بی قراری در کودکان و نوجوانان گردیده است. افتاده حال (۱۳۷۵) بر اثرات بازیهای رایانه ای بر افسردگی، افت تحصیلی و گرایش به الگوبرداری از صحنه بازی تأکید کرده است. به گونه ای که این بازی ها امکان پرخاشیگری را افزایش می دهند. کوین^۲ و همکاران (۲۰۱۶) به این نتیجه رسیده اند که بازیهای رایانه ای منجر به افزایش سطح تعارض در پسران میشود. این بازی ها می توانند در بلند مدت برای فرد مشکلات روحی و رفتاری ایجاد کنند و تعاملات فرد را مختل سازند. ژو^۳ و همکاران (۲۰۱۵) در مطالعه ی خود به این نتیجه رسیدند که کیفیت پایین رابطه والد-فرزندی و کاهش ارتباط با مدرسه و افزایش وابستگی به دوستان منحرف پیش بینی کننده ای قوی برای اعتیاد به بازیهای اینترنتی است. همچنین نتایج مطالعه ی هایون^۴ (۲۰۱۵) پایین بودن اعتماد به نفس و وضعیت خلقوخوی، اضطراب و

تکانش گری و افسردگی از دیگر عوامل اعتیاد به بازیهای آنلاین است. مارتونسیک^۵ و لوکس^۶ (۲۰۱۶) در پژوهش خود به این نتیجه دست یافتند که بازیکنان بازیهای آنلاین ازجمله بازی وارکرافت احساس تنهایی و اضطراب اجتماعی پایین تری در دنیای مجازی بازی نسبت به دنیای واقعی تجربه میکنند. بنابراین با توجه به مطالب ذکر شده پژوهش حاضر درصدد پاسخگویی به این سوال پژوهشیی اسیت کیه آیا بین عملکرد تحصیلی و پرخاشگری دانش آموزان بر اساس گرایش به شبکه های اجتماعی و بازی های رایانه ای تفاوت وجود دارد؟

روش پژوهش

روش پژوهش حاضر توصیفی از نوع علی مقایسه ای بود. جامعه آماری پژوهش شامل کلیه دانش آموزان متوسطه دوم کیش بود که تعداد آنها حدود ۵۰۰ نفر می باشد. نمونه آماری بر اساس جدول مورگان ۲۳۰ نفر از این افراد بودند که به روش نمونه گیری خوشیه ای چند مرحله ای انتخاب شدند. معیار ورود به پژوهش شامل دانش آموزان متوسطه دوم بودن، نداشتن اختلال بارز روانشناختی و تمایل به شرکت در طرح پژوهش بود. ملاک خروج شامل نداشتن هر یک از ملاک های ذکر شده بود.

ابزارهای پژوهش

پرسشنامه پرخاشگری باس و پری: این پرسشنامه توسط باس و پری در سال (۱۹۹۲) ساخته شده و دارای ۲۹ پرسش است که در طیف ۵ درجه ای (خیلی زیاد، زیاد، کم، خیلی کم و اصلا) نمره گذاری می شود. سازندگان این پرسشنامه، ضریب همسانی درونی مواد این پرسشنامه را با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۹ محاسبه کرده اند. همچنین حسینی انجدانی (۱۳۸۷) اعتبار این پرسشنامه را با استفاده از ضریب آلفای کرونباخ ۰/۸۶ محاسبه کرده است. این پرسشنامه دارای ۴ خرده مقیاس با عنوان؛ پرخاشگری کلامی، پرخاشگری فیزیکی، خشم و خصومت می باشد. در این پرسشنامه نمره فرد هر چه بالاتر باشد فرد پرخاشگری بیشتری دارد. در پژوهش حاضر ضریب پایایی پرسشنامه به روش آلفای کرونباخ ۰/۹۱ برای کل سوالات به دست آمد.

پرسشنامه عملکرد تحصیلی : این پرسشنامه اقتباسی از پژوهش های فام و تیلور (۱۹۹۹) در حوزه ی عملکرد تحصیلی است که برای جامعه ی، ایران اعتباریابی شده است (قلتش و همکاران، ۱۳۸۹). آزمون عملکرد تحصیلی قادر است با ۴۸ سوال، ۵ حوزه مربوط به عملکرد تحصیلی به شرح ذیل را اندازه گیری نماید: عامل خود کارآمدی، تأثیرات هیجانی، برنامه ریزی، فقدان کنترل پیامد و انگیزش. به هر یک از این عامل ها نمره ای اختصاص یافته است که به ترتیب ۵ و ۴ و ۳ و ۲ و ۱ می باشد و بر این اساس نمره ی کمتر از ۵۳ نشان دهنده ی خودکارآمدی ضعیف و نمره بالاتر از ۸۵ نشان دهنده ی خود کارآمدی قوی می باشد. نمره کمتر از ۲۸ بیانگر تأثیرات هیجانی ضعیف و نمره ی ۵۳ به بال بیانگر تأثیرات هیجانی قوی می باشد. نمره ی کمتر از ۱۱ بیانگر برنامه ریزی ضعیف و نمره ی بیالاتر از ۲۳ بیانگر برنامه ریزی قوی می باشد. نمره ی کمتر از ۶ بیانگر کنترل پیامد ضعیف و نمره ی بیالاتر از ۱۳ بیانگر فقدان کنترل پیامد قوی می باشد. نمره ی کمتر از ۱۴ بیانگر انگیزش ضعیف و نمره ی بالاتر از ۲۴ بیانگر انگیزش قوی می باشد. نمره ی کمتر از ۱۲۰ بیانگر عملکرد تحصیلی ضعیف و نمره ی بالاتر از ۱۷۵ بیانگر عملکرد تحصیلی قوی و نمره بین ۱۲۱-۱۷۴ بیانگر عملکرد تحصیلی متوسط می باشد (قلتش و همکاران، ۱۳۸۹). در پژوهش قلتاش و همکاران (۱۳۸۹) نتیجه بررسی روایی پرسشنامه به روش تحلیل عامل مویید ۵ بعد و یک نمره کلی بود. همچنین پایایی پرسشنامه به روش آلفای کرونباخ ضرابی بین ۰/۷۱ تا ۰/۹۲ برای ابعاد ۰/۸۴ و برای نمره کل نشان داد. در پژوهش حاضر ضریب پایایی پرسشنامه به روش آلفای کرونباخ ۰/۸۹ برای کل سوالات به دست آمد.

روش اجرا

به این صورت که در وهله اول، دو مدرسه دخترانه و دو مدرسه پسرانه از میان کلیه مدارس متوسطه ی ۲ آموزش و پرورش کیش به طور تصادفی انتخاب شدند. در وهله دوم، از هر مدرسه یک کلاس از هر مقطع انتخاب شد. در وهله سوم، پرسشنامه ها بر روی آنها اجرا گردید. به این صورت که پرسشنامه در اختیار دانش آموزان قرار گرفت تا به سوالات پاسخ دهند. در وهله آخر، اطلاعات جمع آوری شده از دانش آموزان برای تحلیل وارد spss شدند.

یافته ها

در این قسمت به بررسی نتایج و تجزیه و تحلیل آماری اطلاعات جمع آوری شده پرداخته شده است. ابتدا یافته های توصیفی متغیرهای پژوهش و پس از آن نتایج تحلیل هایی که برای بررسی فرضیه های پژوهش صورت گرفته اند ارائه می شود.

جدول ۱- توزیع فراوانی و درصد پاسخگویان بر حسب ویژگی های جمعیت شناختی

متغیر	گروه ها	فراوانی	درصد
جنسیت	پسر	۱۱۸	۵۱/۳
	دختر	۱۱۲	۴۸/۷
	کل		
		۲۳۰	۱۰۰
سن	۱۵	۹	۳/۹
	۱۶	۸۴	۲۶/۵
	۱۷	۱۱۵	۵۰
	۱۸	۲۲	۹/۶
	کل	۲۳۰	۱۰۰

جدول ۲ - میانگین و انحراف معیار پر خاشگری و عملکرد تحصیلی بر اساس گرایش به بازیهای رایانه ای

متغیر	گروه ها	میانگین	انحراف معیار
پر خاشگری	هرگز	۷۷/۶۶	۱۷/۵۳
	نیم ساعت	۷۹/۷۹	۱۱/۴۴
	یک ساعت	۷۲/۲	۱۲/۲۳
	دو ساعت یا بیشتر	۸۶/۳۸	۱۳/۸۸
عملکرد تحصیلی	هرگز	۱۴۶/۵۲	۱۵/۸۲
	نیم ساعت	۱۴۸/۱	۱۷/۰۳
	یک ساعت	۱۵۴/۵۵	۱۵/۲۳
	دو ساعت یا بیشتر	۱۵۰/۲۷	۲۰/۲۷

جدول ۳- میانگین و انحراف معیار پر خاشگری و عملکرد تحصیلی

متغیر	میانگین	انحراف معیار	کمترین	بیشترین
پر خاشگری	۷۹/۲۲	۱۵/۸	۴۵	۱۱۹
عملکرد تحصیلی	۱۴۸/۳۹	۱۷/۰۶	۹۹	۱۹۵

فرضیه اول: بین پر خاشگری دانش آموزان بر اساس گرایش به بازهای رایانه ای تفاوت وجود دارد برای بررسی این فرضیه پژوهشی از آزمون تحلیل واریانس یک راهه استفاده شد. اما قبل از انجام تحلیل، یکسانی رگرسیون با استفاده از آزمون لوین مورد بررسی قرار گرفت. نتایج در جدول زیر آمده است.

جدول ۴- نتایج آزمون لون برای بررسی همگانی واریانس ها پر خاشگری در گروه های مورد مقایسه

متغیر	F	Df2	Df1	P
پر خاشگری	۱/۶۴	۳	۲۲۶	۰/۲۴

نتایج آزمون لوین معنادار نبوده و فرض یکسانی واریانسها برقرار است. بنابراین می توان از تحلیل واریانس استفاده کرد.

جدول ۵: نتایج آزمون تحلیل واریانس پر خاشگری در گروه ها بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای

شاخص	SS	df	MS	F	P
پر خاشگری	۳۸۷۸/۸۹	۳	۱۲۹۲/۹۶		
درون گروهی				۵/۴۷	۰/۰۰۱
برون گروهی	۵۳۳۴۷/۳۵	۲۲۶	۲۳۶/۰۵		

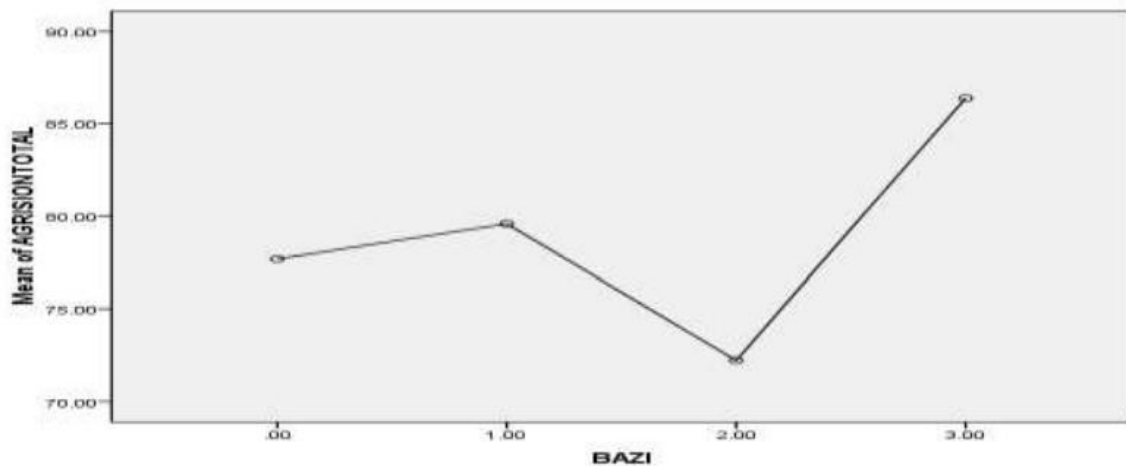
نتایج تحلیل واریانس جدول شماره ۵ - نشان داد که بین میانگین نمرات گروه های مورد مقایسه تفاوت معناداری در پرخاشیگری [$F(226.3) = 5/74; p < 0.001$] وجود دارد. در ادامه نتایج آزمون تعقیبی LSD مشخص میکند که بین کدام گروهها تفاوت وجود دارد.

جدول ۶ - نتایج آزمون تعقیبی LSD برای مقایسه گروه ها در پرخاشیگری برحسب گرایش به بازی های رایانه ای

متغیر	مقایسه گروه ها	تفاوت میانگین ها	خطای انحراف استاندارد	سطح معناداری
پرخاشیگری	هرگز با نیم ساعت	۱/۹	۲/۷۶	۰/۴۹
	هرگز با یک ساعت	۵/۴۵	۳/۴۴	۰/۱۱
	هرگز با دو ساعت یا بیشتر	۸/۱	۲/۶۵	۰/۰۰۱
	نیم ساعت با یک ساعت	۶/۸۱	۳/۲۶	۰/۰۳
	یک ساعت با دو ساعت یا بیشتر	۱۴/۱۷	۳/۸۵	۰/۰۰۱
	نیم ساعت با دو ساعت			

نتایج جدول ۷ - نشان میدهد که در پرخاشیگری بین گروه های مورد مقایسه بر اساس میزان گرایش به بازی های رایانه ای تفاوت معناداری وجود دارد. نتایج نشان می دهد که تفاوت میانگین ها در دو گروه هرگز با دو ساعت یا بیشتر (۸/۷۱) می باشد که این تفاوت معنادار $p < 0/001$

همچنین تفاوت میانگین ها در دو گروه نیم ساعت با دو ساعت (۶/۸۱) می باشد که این تفاوت معنادار است $p < 0/03$ و سرانجام اینکه تفاوت میانگین ها در دو گروه یک ساعت با دو ساعت (۱۴/۱۷) می باشد که این تفاوت معنادار است $p < 0/001$



شکل ۱- مقایسه تفاوت گروه ها در پر خاشگری بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای

فرضیه دوم: بین عملکرد تحصیلی دانش آموزان بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای تفاوت وجود دارد برای بررسی این فرضیه پژوهشی از آزمون تحلیل واریانس یک راهه استفاده شد. اما قبل از انجام تحلیل، یکسانی رگرسیون با استفاده از آزمون لوین مورد بررسی قرار گرفت. نتایج در جدول زیر آمده است.

جدول ۷ - نتایج آزمون لون برای بررسی همگنی واریانس عملکرد تحصیلی در گروه های مورد مقایسه

متغیر	F	Df2	Df1	P
عملکرد تحصیلی	۲/۱۸	۳	۲۱۶	۰/۰۹

نتایج آزمون لوین معنی دار نبوده و فرض یکسانی واریانسها برقرار است. بنابراین می توان از تحلیل واریانس استفاده کرد.

جدول شماره ۸ - نتایج آزمون تحلیل واریانس عملکرد تحصیلی در گروه ها بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای

شاخص	SS	Df	MS	F	P
عملکرد تحصیلی	۱۳۸۲/۸۱	۳	۴۶۰/۹۳	۱/۵۹	۰/۱۹
درون گروهی					
برون گروهی	۶۲۳۹۷/۵۶	۲۱۶	۲۲۸/۸		

نتایج تحلیل واریانس جدول شماره ۷- نشان داد که بین میانگین نمرات گروه های مورد مقایسه تیوات معناداری در عملکرد

تحصیلی بیر اساس گرایش به بازی های رایانه ای $[F(216.3)=1.59; p<0/19]$

بحث و نتیجه گیری

فرضیه اول: بین پرخاشگری دانش آموزان بر اساس گرایش به بازهای رایانه ای تفاوت وجود دارد. برای بررسی این فرضیه پژوهشی از آزمون تحلیل واریانس یک راهه استفاده شد. نتایج نشان داد که بین میانگین نمرات گروه های مورد مقایسه تفاوت معناداری در پرخاشگری بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای وجود دارد. در ادامه نتایج آزمون تعقیبی LSD مشخص کرد که تفاوت میانگین ها در دو گروه هرگز با دو ساعت یا بیشتر معنادار است. همچنین تفاوت میانگین ها در دو گروه نیم ساعت با دو ساعت یا بیشتر معنادار است و سرانجام اینکه تفاوت میانگین ها در دو گروه یک ساعت با دو ساعت معنادار است. در پژوهشی مشابه آقابابایی (۱۳۹۱) نشان داد که بازیهای رایانه ای روحیه جمعگرایی را به شدت ضعیف کرده و موجب سست شدن روابط خانوادگی و بی قراری در کودکان و نوجوانین گردیده است. دوران و همکاران (۱۳۸۱) نشان دادند که بازیهای ویدیویی- رایانه ای از عوامل تأثیرگذار در الگوی تعاملات بین فردی و در نتیجه مهارتهای اجتماعی است و همچنین خاطرنشان شدند که ارتباطهای انسانی از این بازیهها متأثر می شوند. کوین و همکاران (۲۰۱۶) به این نتیجه رسیده اند که بازی ها می توانند در بلند مدت برای فرد مشکلات روحی و رفتاری ایجاد کنند و تعاملات فرد را مختل سیازند. ژو و همکاران (۲۰۱۵) در مطالعه ی خود به این نتیجه رسیدند که کیفیت پایین رابطه والد-فرزندی و کاهش ارتباط با مدرسه و افزایش وابستگی به دوستان منحرف پیشبینی کننده ای قوی برای اعتیاد به بازیهای اینترنتی است. همچنین نتایج مطالعه ی هایون (۲۰۱۵) پایین بودن اعتماد به نفس و وضعیت خلقوخوی، اضطراب و تکانش گری و افسردگی از دیگر عوامل اعتیاد به بازیهای رایانه اسیت. بخش مهمی از یادگیری ما از طریق الگو قرار دادن رفتار دیگران حاصل میشود. الگوها میتوانند واقعی یا رسانههای باشند. صحنه های خشن و پرخاشگرانه ای که از رسانه ها پخش میشود میتوانند به عنوان محرک و برانگیزاننده ی پرخاشگیری عمل کنند و از این رو

رسانه های تلویزیونی، فیلمها و وقایع ورزشی حاکی از آن است که همگی آنها دربردارنده ی سطحی از خشونت هستند (به نقل از لواسانی، ۱۳۹۰). حتی بنابر یک تحقیق گاهی برنامه هایی که درباره ی تولیدات کشاورزی یا غذایی مثل شیر و سوپ است حاوی مضمون هایی خشونت بار هستند (راجکی^۱ و همکاران، ۱۹۹۴، به نقل از لیورجانی، ۱۳۹۰). این نتایج بسیاری از روانشناسان اجتماعی را در برابر این سؤال قرار داده است که آیا ارائه چنین برنامه هایی باعث افزایش پرخاشگری کودکان یا حتی بزرگسالان میشود یا خیر؟ اهمیت موضوع به اندازه ای است که صدها تحقیق درباره ی آن صورت گرفته است. البته نتایج این تحقیقات کاملاً هماهنگ نیست اما در مجموع به این نتیجه رهنمون میشوند که خشونت رسانه ای میتواند یکی از عوامل افزایش سطح خشونت در جوامع مختلف باشد. نتایج آزمایشهای متعدد (بندورا، راس و راس^۲، ۱۹۶۳؛ گین^۳، ۱۹۹۱، به نقل از صدق سروسستانی، ۱۳۸۹) بیانگر آن است که حتی کودکان خردسال میتوانند از طریق تماشای خشونت رسانه ای و موضوعاتی که میتواند گرایش آنها به چنین رفتاری را افزایش دهد، طرق جدید از پرخاشگری را بیاموزند. گروه دیگری از مطالعات روی آورده ای متفاوتی را بکار برده اند که گاهی از آنها به عنوان مطالعات آماری نام برده می شود. در این مطالعات اطلاعات درباره ی دو عامل سطح فعلی پرخاشگری کودکان که توسط معلمان یا همسالان مشخص میشود و مقدار خشونت فیلم یا برنامه تلویزیونی که بچه ها در حال حاضر تماشا میکنند، گردآوری میشود. سپس محققان همبستگی این دو متغیر را تعیین میکنند. نتایج نشان می داد که این عوامل همبستگی مثبت دارند و هر چه پرخاشگری در فیلمها و برنامه های تلویزیونی بیشتر باشد، رفتار پرخاشگرانه ی بچه ها بیشتر است (هاشم پور، ۱۳۷۷). اما شاید متقاعد کننده ترین دلیل وجود ارتباط بسیار بین خشونت رسانه ای و پرخاشگری، از طریق تحقیقاتی طولی امکانپذیر است که در آنها آزمودنی ها به مدت طولانی مورد مشاهده و مطالعه قرار میگیرند. در یکی از مشهورترین این تحقیقات ابتدا از کودکان فقیر ساکن حومه نیویورک درباره ی برنامه های مطلوب تلویزیونی سؤال شد. سپس نوعی سنجش درباره ی پرخاشگری کودکان صورت می گرفت و بر اساس اطلاعاتی که از طریق همشاگردی های آنان به دست می آمد، سطح پرخاشگری کودکان تعیین و نمره ای به آن اختصاص داده میشد. نتایج بیانگر این بود که بین این متغیرها ارتباطی هست. پسران هشت ساله هر چه بیشتر خشونت تلویزیونی تماشا میکردند، خشونت بیشتری را نشان میدادند. پنج سال بعد همان کودکان دوباره مورد مطالعه

قرار گرفتند و باز نتایج قبلی تأیید شد. این نتیجه شگفت انگیز در چند مطالعه طولی دیگر نیز تکرار شد (هاشم پور، ۱۳۷۷). در تبیین این یافته ابتدا باید نگاهی به چگونگی تاثیر بازی های رایانه ای بر پرخشگری دانش آموزان داشته باشیم. شکل ۱ در فصل چهار نشان می دهد که بازی های رایانه ای ابتدا باعث افزایش پرخشگری می شود ولی در ادامه با افزایش ساعات بازی پرخشگری کاهش می یابد و مجدداً با بیشتر شدن ساعات بازی، پرخشگری نیز بیشتر می شود. به گونه ای که این بار سطح پرخشگری در نقطه بالاتری قرار می گیرد. این سیر صعودی، نزولی و مجدداً صعودی را می توان اینگونه تعبیر کرد که ابتدا فرد به دلیل تازگی بازی ها همذات پنداری زیادی با شخصیت های بازی می کند و همین امر باعث می شود الگوگیری بیشتر صورت گیرد و تمایلات پرخشگرانه افزایش یابد. اما با ادامه روند بازی فرد می تواند بین بازی و دنیای بیرون تمایز قائل شود. به گونه ای که دیگر این بازی ها گرچه سرگرم کننده هستند اما عامل پرخشگری بیرونی نمی توانند باشند. در اینجا صرفاً برای فرد سرگرم کننده است. اما با ادامه افزایش زمان بازی در طول شبانه روز نوعی اعتیاد به این بازی ها شکل می گیرد و همزمان با این تمایلات اعتیاد گونه، دنیای بیرونی و واقعی فرد نیز تحت شعایر بیازی ها در می آید و گرایشات پرخشگرانه مجدداً افزایش می یابد. به گونه ای که دنیای فرد و تعاملات اجتماعی را به طور معناداری متاثر می کند (کوپنو همکاران، ۲۰۱۶).

فرضیه دوم: بین عملکرد تحصیلی دانش آموزان بر اساس گرایش به بازهای رایانه ای تفاوت وجود دارد برای بررسی این فرضیه پژوهشی از آزمون تحلیل واریانس یک راهه استفاده شد. نتایج نشان داد که بین میانگین نمرات گروه های مورد مقایسه تفاوت معناداری در عملکرد تحصیلی بر اساس گرایش به بازی های رایانه ای وجود ندارد. در پژوهشی مشابه فرگوسن (۲۰۱۵) نتیجه گیری کرده است که بررسی تاثیر بازی های رایانه ای بر عملکرد تحصیلی در مطالعات مختلف نتیجه واحدی نداشته است. در پژوهشی ناهمسو افتاده حال (۱۳۷۵) به اثرات بازی های رایانه ای بر افسردگی، افت تحصیلی و گرایش به الگوبرداری از صحنه بازی تاکید کرده است. نتایج مطالعه ی سان و جاثو (۲۰۱۴) نشان داده که بازی های ویدئویی رایانه ای آموزشی اثر مثبت بر انگیزه دانش آموزان مدرسه ابتدایی دارد. اسیکوار (۲۰۰۶) در مطالعه خود نشان داد که بازی های رایانه ای روی مشاهدات تفسیرها و تعبیر دانش آموزان از دروس و همچنین نوع سیوالات آنان تأثیر قابل توجهی داشته است. دلیسی و ولفرد

(۲۰۰۲) نتیجه گرفت که بازی های رایانه ای می توانند بر هوش فضایی کاربران تاثیر مثبت داشته باشد. در مجموع به نظر می رسد عملکرد تحصیلی متغیری است می تواند از بازی های رایانه ای تاثیر متفاوتی بپذیرد. به گونه ای که این بازی ها می توانند نقش تسهیل گر در امر تحصیل را داشته باشند و یا مانع اجاد کنند. همین تاثیر دو جانبه بودن، معناداری را در این پژوهش از بین برده است. از سوی دیگر می توان دید که دانش آموزان می توانند بین گرایش خود به این بازی ها و عملکرد تحصیلی تمیز قائل شوند. شاید به این علت که عملکرد تحصیلی قابل سنجش است و خانواده ها بر آن نظارت دارند. یک دانش آموز می تواند انکار کند که بازی های رایانه ای تاثیر بر روی رفتار پرخاشگرانه اش نداشته است، چون قابل اثبات نیست، اما نمرات تحصیلی در طول ترم یا پایان ترم برای خانواده ها نشان دهنده عملکرد دانش آموز است و چنانچه این نمرات افت نشان دهد، خانواده ها مناعی را که باعث کاهش این عملکرد شده شناسایی می کند. در این میان کاهش زمان انجام بازی های رایانه ای و یا ممنوع شدن از طریق خانواده مانع از تداوم اثرات مخرب این بازی ها می شود. نتایج نشان داد بازی های رایانه ای می توانند تاثیر معناداری بر پرخاشگری دانش آموزان بگذارند. بنابراین کنترل و مدیریت انجام این بازی ها توسط والدین از مهمترین پیشنهاد های این پژوهش است. بر اساس نتایج این پژوهش می توان پیشنهاد کرد که والدین می توانند بازی های رایانه ای را به عنوان یک تقویت کننده برای دانش آموزان برای افزایش عملکرد تحصیلی در نظر بگیرند. اما به گونه ای که بر آن نظارت داشته باشند. به نظر می رسد باید بین بازی های رایانه ای خشن و بازی های رایانه ای غیر خشن تفاوت قائل شد. بنابراین بررسی میزان تاثیرگذاری این دو نوع بازی بر پرخاشگری در بلند مدت با استفاده از مطالعات طولی می تواند به تبیین مساله کمک بیشتری نماید.

منابع

- آقا بابایی، عزیز اهلل؛ عبداللهی اسدآبادی، رسول؛ باقری، سهیل و محبوبیه بیاقری (۱۳۹۱).
 بررسی اثیرات روانی - اجتماعی بازی های کامپیوتری بر دانش آموزان (مورد مطالعه: دانش آموزان پسر مقطع سوم راهنمایی در بخش الران در سال تحصیلی ۹۱-۱۳۹۰، ۱۷-۱).
 امیدوار، احمد، علیاکبر صارمی (۱۳۸۱). اعتیاد به اینترنت: توصیف، سبب شناسی، پیشگیری، درمان و مقایس های سنجش اختلال اعتیاد به اینترنت. مشهد: نشر تمرین .
 حسینی انجدانی، امین. (۱۳۸۷). مقایسه مهارت های حل مسأله اجتماعی دانش آموزان عادی و دارای اختلالات رفتاری ۹ و ۱۵ ساله شهر تهران در سال تحصیلی ۱۳۷۷. پایان نامه کارشناسی ارشد دانشگاه علامه طباطبایی تهران .
 خزائی، حبیب اله، اسدی، ماندانا، محمدی، هیوا. (۱۳۹۰). مقایسه اثربخشی دو روش رفتار درمانی، تقویت و پاراش و روش شناخت درمانی الیس بر میزان پر خاشگری کودکان بی سرپرست. بهبود، دو ماهنامه علمی پژوهشی دانشگاه علوم پزشکی کرمانشاه، سال ۱۵، شماره ۴۱۴-۴۰۸، ص، ۶
 دوران، بهزاد (۱۳۸۱)؛ تأثیر فضای سبیرنتیک بر هویت اجتماعی، پایاننامه دکتری، تهران، دانشگاه تربیت مدرس، دانشکده علوم انسانی .سوم .
 شجاعی، ثاراله؛ دهداری، طاهره؛ نوری جلیانی، کرامت و بهناز دوران (۱۳۹۲). بررسی عوامل پیش بینی کننده میزان پر خاشگیری در نوجوانان کاربر بازیهای رایانهای خشن در شهر قم، سال ۱۳۹۱، "مجله دانشگاه علوم پزشکی قم، دوره هیتم، شماره دوم، ۷۹- ۷۱
 صدیق سروسستانی، رحمت اله. (۱۳۸۹). آسیب شناسی اجتماعی (جامعه شناسی انحرافات اجتماعی)*. چاپ ششم، تهران: سازمان مطالعیه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه ها، مرکز تحقیق و توسعه علوم انسانی. تربیتی، شماره ۹، ۷۱- ۸۸. هاشم پور، ولی اهلل (۱۳۷۷). پر خاشگری. مجله دیدار آشنا، شماره ۹۰.
 Coyne, S. M., Jensen, A. C., Smith, N. J., & Erickson, D. H. (2016). Super Mario brothers and sisters: Associations between coplaying video games and sibling conflict and affection. *Journal of adolescence*, 47, 48-59. Hyun, G. J., Han, D. H., Lee, Y. S., Kang, K. D., Yoo, S. K., Chung, U. S., & Renshaw, P. F. (2015). Risk factors associated with online game addiction: a hierarchical model. *Computers in Human Behavior*, 48, 706-713. Martončik, M., & Lokša, J. (2016). Do World of Warcraft (MMORPG) players experience less loneliness and social anxiety in online world (virtual environment) than in real world (offline)?. *Computers in Human Behavior*, 56, 127-134. Snodgrass, J. G., Lacy, M. G., Dengah, H. F., Eisenhauer, S., Batchelder, G., & Cookson, R. J. (2014). A vacation from your mind: Problematic online gaming is a stress response. *Computers in Human Behavior*, 38, 248-260. Squire, K. (2006). From content to context: Video games as designed experience *Educational Researcher*, 35(8), 19-29. Sun, H., & Gao, Y. (2015). Impact of an active

educational video game on children's motivation, science knowledge, and physical activity. *Journal of Sport and Health Science*. Yusuf, S., Osman, M. N., Hassan, M. S. H., & Teimoury, M. (2014). Parents' Influence on Children's Online Usage. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 155, 81-86. Zhu, J., Zhang, W., Yu, C., & Bao, Z. (2015). Early adolescent Internet game addiction in context: How parents, school, and peers impact youth. *Computers in Human Behavior*, 50, 159-168.